

JClic Author

Pré-Requis

Connaître les fondamentaux de la bureautique : Enregistrer / Ouvrir – Imprimer -
Se repérer dans l'arborescence du disque dur
Savoir utiliser un navigateur Internet
Savoir utiliser les commandes Couper-Copier-Coller
Savoir extraire les fichiers d'une archive
Savoir appliquer des effets de caractères à du texte : police, taille, autres effets...

Objectifs à atteindre

Savoir créer un projet JClic
Savoir créer une activité JClic
Savoir organiser les activités du projet

Aide, Tutoriels

Le site officiel [clic.xtec.net] / téléchargement
Un tutoriel (TICE80)
Le site de l'Inspection départementale d'Annecy 3 propose de nombreux fichiers d'aide [http://ienacy3.edres74.ac-grenoble.fr/spip.php?article255]

Projets

JClic

Pour installer les trois applications Jclic, ouvrir un navigateur se rendre à l'adresse <http://clic.xtec.cat/en/jclic/download.htm>. Cliquer Attention, Java doit être installé précédemment.

Dans toute création avec JClic, l'auteur d'une activité crée les bonnes réponses. JClic se chargera de mélanger l'ensemble.

Le symbole [numéro] fait référence au [tutoriel](#) lien à changer

A. Créer des activités pour ses élèves : un puzzle d'images [T11]

JClic Author > Nouveau projet	Créer un nouveau projet. Nommer le projet sous la forme 'projet-prénom-nom'. L'enregistrer sur votre ordinateur. Le document aura la double extension 'jclic.zip'. Valider par OK.
Librairie de médias	Insérer tous les éléments de l'archive 'jclic-elements.zip' sauf le texte... Fichier à récupérer et dont il faudra extraire les éléments. Il est conseillé d'extraire les fichiers dans le dossier du projet...
Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange	Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange. Nommer l'activité 'puzzle-image' par exemple.
Cliquer sur l'onglet1 'Activités'	Cliquer sur l'onglet1 'Activités' Cliquer sur l'onglet2 'Palette' Cliquer sur le rectangle à droite de 'Image' et choisir l'image à utiliser [tartarin.jpg], présente dans la librairie de médias. Valider par OK. Tester l'activité.

B. Créer des activités pour ses élèves : un puzzle de texte [T12]

Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange	Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange Nommer l'activité 'puzzle-echange-texte' par exemple.
Recherche de texte	Prenons la phrase 'L'intrépide Tartarin...chemin d'Avignon' (ligne10) dans le fichier [tartarin-de-tarascon.odt]. Il faut découper cette phrase en éléments porteurs de sens, comme L'intrépide / Tartarin / habitait alors, / à l'entrée de la ville, / la troisième / maison / à main gauche / sur le chemin d'Avignon.
Prendre l'onglet2 'Palette'	Cliquer sur l'onglet1 'Activités' Cliquer sur l'onglet2 'Palette'. Etirer le rectangle. Il faut avoir un nombre d'éléments égal à un produit ; 7 ne convient pas. 8 est mieux = 2 * 4. Modifier le nombre de lignes et de colonnes pour faire 8 (2*4 ou 4*2)
Cliquer ensuite dans chaque cellule et écrire (ou copier la sélection puis coller par le raccourci-clavier CTRL-V) un élément. Faire la saisie dans l'ordre du texte; de gauche à droite et de haut en bas. Valider chaque saisie par le bouton 'OK'. Répéter pour chaque cellule.	
<i>La ponctuation et la majuscule sont des éléments importants d'une phrase à ne pas négliger dans cette phase de saisie.</i>	
Pour lancer l'activité, cliquer sur le bouton 'flèche à droite'.	Remarquer que le drapeau vert, en bas et à gauche de la fenêtre d'exécution, permet de relancer l'activité en mélangeant les morceaux
Enregistrer le projet. Tester l'activité.	

En demandant l'enregistrement du projet, JClicAuthor demande

– « Les activités suivantes n'apparaissent dans aucune séquence d'activités du projet, aussi elles ne seront jamais affichées [nomdel'activité].

Voulez-vous les ajouter à la fin de la séquence d'activités ? » Répondre 'Oui'.

– « les objets média suivants ne sont directement utilisés dans aucune activité : [xxx.wav yyy.mp3]

Voulez-vous les retirer ? » Répondre 'Non'.

C. Créer des activités pour ses élèves : une association simple [T13]

Cette activité consiste à relier un élément de la grille A avec un élément de la grille B

Insérer nouvelle activité > Association simple	Insérer nouvelle activité > Association simple Nommer l'activité ' associationsimple-mots-en-on ' par exemple.
	Je vous propose de ' <i>jouer</i> ' avec des images et des sons sur les mots se terminant par -on. Insérer dans la librairie de médias les médias contenus dans le dossier ' motsenon '.
	Cliquer sur l'onglet1 ' Activités ' puis sur l'onglet2 ' Palette ' Saisir dans la première cellule de la grille A une image représentant un objet/animal se terminant par -on. Saisir ensuite dans la première cellule de la grille B un son illustrant ce mot par la manoeuvre suivante : cliquer sur le bouton ' Contenu actif ' puis sur le bouton ' Jouer un son '. Sélectionner le son correspondant à l'image. Valider. Répéter cette opération pour chaque cellule.
Pour lancer l'activité, cliquer sur le bouton 'flèche à droite'.	L'activité consiste à relier deux éléments en rapport. Pour que l'activité soit lisible, il faudra peut-être modifier tout de suite les paramètres de la fenêtre d'exécution [par défaut, 50 en largeur et 30 en hauteur] Attention, ici il faut modifier les dimensions de chaque grille ; faire la même manoeuvre pour la grille A et la grille B.
Mieux, on veut maintenant que les mots de la grille A ne disparaissent plus, mais au contraire restent dans le tableau pour indiquer à l'élève que l'association est correcte. Cliquer sur l'onglet ' Grille A '. Cliquer sur la case ' contenu alternatif '. Le bouton ' ALT ' est désormais actif. Cliquer sur le bouton ' ALT '. Saisir dans toutes les cellules de la grille la réponse qu'on veut voir afficher..	

D. Créer des activités pour ses élèves : association complexe [T14]

Cette activité consiste à relier un élément de la grille A avec un élément de la grille B mais le nombre d'éléments de la grille A peut être différent du nombre d'éléments de la grille B.

▲ **le nombre de cellules de la grille A doit être supérieur ou égal au nombre de cellules de la grille B !**

Insérer nouvelle activité > Association complexe . Nommer l'activité ' association-complexe ' par exemple.
On peut ' <i>jouer</i> ' avec des phrases d'un texte en plaçant dans la grille A des phrases parlant d'un personnage et dans la grille B des phrases parlant d'un autre personnage. En français, on peut jouer avec des mots dont il manque l'orthographe du phonème travaillé. Pour notre exemple, il est nécessaire de lire le chapitre VI et de chercher des qualificatifs pour Tartarin-Sancho et Tartarin-Quichotte.
Onglet2 'Palette' > onglet3 'grille A' Indiquer le nombre de cellules de cette grille en fonction des phrases que vous avez. Saisir dans la première cellule de la grille A une phrase . Répéter cette opération pour chaque cellule.
Onglet2 'Palette' > onglet3 'grille B' Indiquer le nombre de cellules de cette grille en fonction des éléments que vous avez.
Onglet2 'Palette' > Onglet3 'Relations' Cliquer sur une cellule de la grille A et amener la flèche vers la bonne cellule de la grille B. Répéter cette opération pour chaque cellule de la grille A. Enregistrer le projet. Tester l'activité.
[T14] Mieux, on veut maintenant que les mots de la grille A ne disparaissent plus, mais au contraire restent dans le tableau pour indiquer à l'élève que l'association est correcte. Cliquer sur l'onglet ' Grille A '. Cliquer sur la case ' contenu alternatif '. Le bouton ' ALT ' est désormais actif. Cliquer sur le bouton ' ALT '. Saisir dans toutes les cellules de la grille la réponse qu'on veut voir afficher . (par exemple, Tartarin-Sancho ou Tartarin-Quichotte).
Copier cette activité (avec ' Editer '>' Copier '). Déplacer le curseur sur une autre activité et coller l'activité copiée (avec ' Editer '>' Coller '). Enlever les phrases utilisées. Les remplacer par les images illustrant soit Tartarin-Sancho, soit Tartarin-Quichotte. Pour chaque image, insérer le son correspondant par ' Insérer un contenu actif ' > ' Jouer un son '. Enregistrer le projet.

E. Créer une activité de mémoire [T24]

Insérer nouvelle activité > **Jeu mémoire** > Nommer l'activité '**memo01**' par exemple.

Onglet2 '**Palette**'. Utiliser les sons en -on. Remplir chaque cellule du tableau avec un élément.

Enregistrer le projet. Tester l'activité.

F. Créer une activité d'arithmétique [T25 à T26]

Insérer nouvelle activité > **Association simple** > Nommer l'activité '**calcul01**' par exemple.

Onglet2 '**Options**' > '**Générateur de contenu**' > Sélectionner '**arith**' puis cliquer sur le bouton '**Paramètres**'.

Choisir les paramètres suivants :

Opérations : cocher '**Addition**'

Premier opérande : choisir de [25] à [50] | **Second opérande** : choisir de [25] à [50] | **Résultat** : choisir de [20] à [100]. Valider par '**OK**'.

Onglet2 '**Palette**' > onglet3 '**grille A**'

Indiquer le nombre de cellules de cette grille en fonction du nombre d'opérations que l'on veut proposer. Agrandir les deux tableaux. De façon naturelle, les opérations figureront dans le tableau A, le résultat dans le tableau B. Enregistrer le projet. Tester l'activité.

Activité supplémentaire : obtenir la même activité mais avec le résultat à saisir par l'enfant.

Sélectionner l'activité. Copier cette activité (avec '**Editer**'>'**Copier**'). Déplacer le curseur sur une autre activité et coller l'activité copiée (avec '**Editer**'>'**Coller**'). L'activité sera appelée **calcul_2**.

Onglet2 '**Options**'. Dans la section '**Description**', cliquer sur le bouton '**Type**' pour changer le type d'activité. Choisir '**Réponse écrite**'. Enregistrer le projet. Tester l'activité.

G. Remplir les blancs [T21 à T23]

Activité classique dans laquelle on utilise un texte dans lequel des mots sont à saisir ou à choisir par l'élève.

Insérer nouvelle activité > **Texte : Remplir les blancs**. Nommer l'activité '**texte-blancs**' par exemple.

Rechercher un paragraphe intéressant dans le roman '**Tartarin de Tarascon**'. Le copier.

Revenir dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte par le raccourci-clavier **CTRL-V**.

Pour retenir un mot, le sélectionner et cliquer sur l'icone représentant un crayon : le mot devient bleu.

Une fenêtre s'affiche qui permet soit de valider par

1. validation par OK --> l'élève devra taper exactement ce mot

2. si on veut avoir plusieurs réponses possibles, il suffit de cliquer le symbole **+** sous la fenêtre et de saisir.

3. Si on veut proposer à l'élève le choix entre plusieurs propositions, cocher la case '**Montrer une liste des options**' et ajouter, de la même manière, des propositions. Dans ce cas, l'élève n'aura pas à saisir la réponse mais à choisir dans une liste.

Sélectionner de cette façon une dizaine de mots que l'enfant aura à saisir / choisir. Cliquer sur le bouton '**Éditer les styles de document**' et choisir les mêmes paramètres que pour le texte.

*Attention, bug : pour que le bouton '**Vérifier**' soit visible, cliquer sur le bouton '**Correction**', insérer le curseur après le mot '**vérifier**' et valider par OK.*

Enregistrer le projet. Tester l'activité.

H. Mise en ordre d'éléments = mots [T16 à T17]

Activité simple dans laquelle on utilise un texte dans lequel on marque des mots qui seront déplacés.

Insérer nouvelle activité > 'Mise en ordre d'éléments'. Nommer l'activité 'texte-tartarin_1' par exemple. Vérifier que le bouton 'Type' est bien sur 'ranger les mots'. Cocher la case 'Shuffle words amongst paragraphs' afin que JClic mélange les mots sélectionnés non seulement dans le paragraphe du mot sélectionné mais aussi dans les autres paragraphes.

Rechercher un paragraphe intéressant dans le roman 'Tartarin de Tarascon'. Le copier. Revenir dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte. Utiliser au maximum les raccourcis-clavier.

Pour retenir un mot, le sélectionner et cliquer sur l'icone représentant un crayon : le mot devient bleu. Sélectionner de cette façon tous les mots que l'enfant aura à déplacer pour retrouver le texte initial. Cliquer sur l'onglet3 'Style'. Cliquer sur le bouton 'Éditer les styles de document' et choisir les mêmes paramètres que pour le texte'.

Attention, bug : pour que le bouton 'Vérifier' soit visible, cliquer sur le bouton 'Correction', insérer le curseur après le mot 'vérifier' et valider par OK.

I. Créer : mise en ordre d'éléments = paragraphes [T19]

Activité simple dans laquelle on utilise un texte dans lequel on marque des paragraphes qui seront déplacés.

Insérer nouvelle activité > 'Mise en ordre d'éléments'. Nommer l'activité 'texte-tartarin-par_1' par exemple. Vérifier que le bouton 'Type' est bien sur 'paragraphes ordonnés' dans l'onglet3 'Contenu'.

Rechercher un paragraphe intéressant dans le roman 'Tartarin de Tarascon'. Il faut que ce paragraphe contienne plusieurs phrases. Le copier. Revenir dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte.

Découper ce paragraphe en autant de phrases séparées par une fin de paragraphe (taper sur la touche ENTREE).

Le contenu

Revenir sur l'onglet3 'Contenu'. Pour retenir une phrase, placer le curseur sur un mot de celle-ci et cliquer sur l'icone représentant un crayon : la phrase devient bleue.

Attention, bug : pour que le bouton 'Vérifier' soit visible, désélectionner le bouton 'Correction' et valider puis sélectionner le bouton 'Correction' et valider.

L'activité consiste à relier deux paragraphes (bleus) qui vont échanger leur place dans le texte.

Il est possible d'afficher, avant l'activité, une fenêtre soit le texte de l'activité soit un texte défini par le créateur de l'activité. Cliquer sur le bouton 'Écran précédent' dans l'onglet3 'Contenu'. Sélectionner 'Afficher le texte complet de l'exercice'. Comme 'message précédent', saisir 'Tu as 20 secondes pour lire le texte'. Mettre 20 au temps et valider. Tester.

Dans les activités de texte, il arrive fréquemment que les éléments sélectionnés soient affichés avec des propriétés particulières.

1. Pour modifier les propriétés du texte, cliquer sur l'onglet3 'Style'. Puis choisir directement une police et une taille.

2. Il faut aussi modifier les propriétés du texte pour les **mots sélectionnés** : cliquer sur l'onglet3 'Style'. Puis cliquer le bouton à gauche 'Editer les styles de document'. Choisir une police de même taille que la police des autres mots.

J. Créer des activités pour ses élèves : identifier des éléments [T20]

Activité simple dans laquelle on utilise un texte dans lequel on doit identifier des mots selon un critère précis.

Insérer nouvelle activité > **Text: identification d'éléments**. Nommer l'activité '**identifier-adjectifs**' par exemple.

Travailler avec l'extrait commençant par [Au milieu du cabinet] du roman '**Tartarin de Tarascon**'. Le copier. Revenir dans l'activité. Coller l'extrait dans la fenêtre de l'onglet texte.

Pour retenir un mot, le sélectionner et cliquer sur l'icone représentant un crayon : le mot devient bleu. Sélectionner de cette façon tous les mots que l'enfant aura à identifier. Le bouton '**Écran précédent**' permet de faire relire le texte aux élèves.

Pour indiquer une consigne aux élèves, cliquer sur l'onglet '**Messages**'. Cliquer sur le rectangle qui correspond au '**Message initial**' et écrire '**Clique les quatre adjectifs**' ou une consigne de ce type. '**OK**' pour valider.

*Attention, bug : pour que le bouton '**Vérifier**' soit visible, cliquer sur le bouton '**Correction**', insérer le curseur après le mot '**vérifier**' et valider par OK.*

1. Pour modifier les propriétés du texte, cliquer sur l'onglet '**Style**'. Puis cliquer le bouton à gauche '**Éditer les styles de document**'. Choisir une police de 14 ou 16 points.

2. modifier la dimension de la fenêtre [choisir 400 sur 500]

L'activité consiste à cliquer sur les mots qui correspondent à la consigne.

Attention, il est nécessaire de cliquer sur le bouton 'Vérification' qui se situe en-dessous de la fenêtre de texte. Fermer la fenêtre pour revenir à la création / modification.

K. Créer un sommaire [T32]

Un sommaire pour permettre à l'utilisateur d'opérer un choix

Insérer nouvelle activité > **Ecran d'information**. Nommer l'activité '**sommaire**' par exemple.

Éditer l'activité. Dans l'onglet3 '**Palette**', définir un tableau avec 1 colonne et 5 lignes : ligne 1, écrire 'des puzzles' | ligne 2, écrire 'des associations' | ligne 3, écrire 'un mémoire' | ligne 4, écrire 'du calcul' | ligne 5, écrire 'travailler sur des textes' |

Enregistrer l'activité pour y intégrer la nouvelle activité.

Venir sur l'onglet1 '**Séquences**'. Il faut maintenant organiser les cinq groupes d'activité :

- placer l'étiquette '**sommaire**' pour l'activité 'sommaire'
- placer cette activité tout en haut (avec le bouton '**Déplacer l'élément sélectionné vers le haut**')
- les activités doivent être juxtaposées, en commençant par la première jusqu'à la dernière en les déplaçant dans la fenêtre avec les chevrons (les boutons '**Déplacer l'élément sélectionné vers le ...**').
- placer une étiquette explicite sur la première activité de chaque groupe d'activité (une étiquette, un nom explicite)
- pour la première activité du groupe, indiquer qu'en cas d'appui sur la flèche précédente [**arrière**], on revient au sommaire.
- pour la dernière activité du groupe, indiquer qu'en cas d'appui sur la flèche suivante [**avant**], on revient au sommaire.
- pour l'activité '**Sommaire**', placer le bouton '**Stop**' pour les deux flèches.

Éditer l'activité '**Sommaire**'. Dans l'onglet3 '**Palette**', cliquer sur la première ligne. Cliquer sur '**Contenu actif**'. Choisir '**Aller à la séquence**'. Cliquer sur le bouton qui signifie '**Parcourir**' et choisir la séquence.

Réitérer cette opération pour toutes les lignes (toutes les séquences).

Enregistrer le projet. Tester.

L. Créer des activités pour ses élèves : créer une page web [T28 à T29]

Cliquer le bouton '**Fichier**' puis '**Export to HTML5**'. Valider par '**OK**' l'export dans le dossier '**export**' du projet. Vous pouvez d'ores et déjà faire exécuter le projet dans le navigateur par défaut en cliquant sur le bouton '**Open in web browser**'.

M. Créer pour ses élèves : un puzzle de texte en image [T11]

Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange	Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange Nommer l'activité ' puzzle-echange-texte-image01 ' par exemple.
Recherche de texte	Ouvrir un texte avec OpenOffice Writer. Désactiver le soulignement des mots inconnus et l'affichage des caractères non imprimables.
Construction d'une image à partir d'un texte	Choisir un zoom de façon pertinente [largeur de page] puis appuyer sur la touche ' Impr.Ecran ' de votre clavier (à côté de la touche Pause). Lancer Photofiltre ou un autre programme de traitement d'image. ' Editer ' > ' Coller en tant qu'image '. Recadrer l'image. Enregistrer l'image sur le bureau au format ' png ' sous le nom ' tartarin-texte-image.png '. Dans JCLicAuthor, insérer l'image dans la librairie de médias.
Prendre l'onglet3 ' Palette '	Cliquer sur l'onglet1 ' Activités ' puis l'onglet2 ' Palette '. Cliquer sur le rectangle à droite de ' Image ' et choisir l'image à utiliser, présente dans la librairie de médias. Valider par OK . Tester l'activité.

Copier/Coller une activité	Dans l'onglet1 ' Activités ', placer le curseur sur l'activité ' puzzle-echange-texte-image01 ' puis copier cette activité (avec ' Editer '>' Copier '). Déplacer le curseur sur une autre activité et coller l'activité copiée (avec ' Editer '>' Coller '). Enlever l'image à utiliser ; Modifier les paramètres du puzzle en prenant une grille de 1 ligne par 8 colonnes et saisir, dans chaque colonne, une lettre du mot ' TARASCON '. Enregistrer le projet.
-----------------------------------	---

N. Utiliser le générateur de contenu tagreplace [T35]

Insérer nouvelle activité > Réponse écrite	Insérer nouvelle activité > Réponse écrite Nommer l'activité ' motsinvariables01 ' par exemple.
Fichier texte	Ouvrir le bloc-notes (accessoires). Saisir en ligne 1 'e1=vraiment'. Saisir 7 autres lignes avec e12, e13 et d'autres mots invariables. Enregistrer le fichier texte sous le nom 'invar01.txt'.
Prendre l'onglet3 ' Palette '	Cliquer sur l'onglet1 ' Activités ' puis l'onglet2 ' Palette '. Pour chaque tableau, il suffit alors de saisir l'intitulé de chaque ligne du fichier texte : [e1], [e12]... Valider par OK . Tester l'activité.
Prendre l'onglet2 ' Options '	Aller à la section ' Générateur de contenu '. Sélectionner le fichier ' TagReplace '. Cliquer sur le bouton ' Paramètres '. Dans la fenêtre qui s'affiche, sélectionner le fichier texte ' invar01.txt ' en cliquant sur le bouton ' Parcourir ' et valider. Tester l'activité.
Modifier le sommaire	Aménager le sommaire pour prendre en compte les deux dernières activités. Exporter la nouvelle version.